

Algoritma Branch & Bound

Algoritma Branch & Bound (B&B)

- Digunakan untuk persoalan optimisasi → meminimalkan atau memaksimalkan suatu fungsi objektif, yang tidak melanggar batasan (*constraints*) persoalan
- B&B: BFS + least cost search
 - BFS murni: Simpul berikutnya yang akan diekspansi berdasarkan urutan pembangkitannya (FIFO)
- B&B:
 - Setiap simpul diberi sebuah nilai cost:
 $\hat{c}(i)$ = nilai taksiran lintasan termurah ke simpul status tujuan yang melalui simpul status i .
 - Simpul berikutnya yang akan di-expand **tidak lagi** berdasarkan urutan pembangkitannya, tetapi simpul yang memiliki *cost* yang paling kecil (least cost search) – pada kasus minimasi.

Algoritma Global Branch & Bound

1. Masukkan simpul akar ke dalam antrian Q . Jika simpul akar adalah simpul solusi (goal node), maka solusi telah ditemukan. Stop.
2. Jika Q kosong, tidak ada solusi. Stop.
3. Jika Q tidak kosong, pilih dari antrian Q simpul i yang mempunyai nilai 'cost' $\hat{c}(i)$ paling kecil. Jika terdapat beberapa simpul i yang memenuhi, pilih satu secara sembarang.
4. Jika simpul i adalah simpul solusi, berarti solusi sudah ditemukan, stop. Jika simpul i bukan simpul solusi, maka **bangkitkan semua anak-anaknya**. Jika i tidak mempunyai anak, kembali ke langkah 2.
5. Untuk setiap anak j dari simpul i , hitung $\hat{c}(j)$, dan masukkan semua anak-anak tersebut ke dalam Q .
6. Kembali ke langkah 2.

Permainan 15-Puzzle

1	3	4	15
2		5	12
7	6	11	14
8	9	10	13

(a) Susunan awal

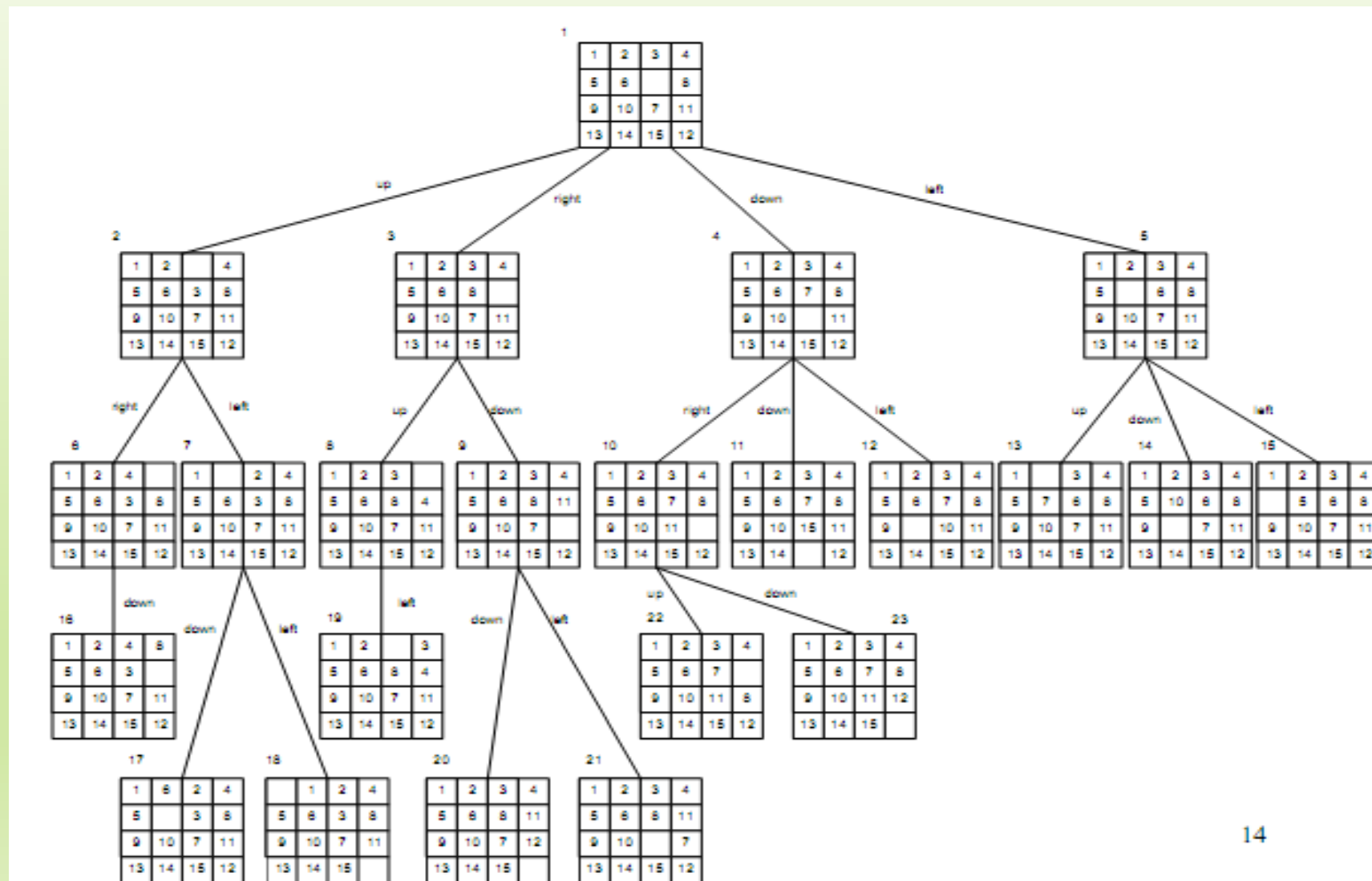
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	

(b) Susunan akhir

- State berdasarkan ubin kosong (*blank*)
- Aksi: up, down, left, right

Pohon Ruang Status untuk 15-Puzzle

- Pohon ruang status B&B ketika jalur ke solusi sudah 'diketahui'



Cost dari Simpul Hidup (2)

- Pada umumnya, untuk kebanyakan persoalan, letak simpul solusi tidak diketahui.
- **Cost** setiap simpul umumnya berupa taksiran.

$$\hat{c}(i) = \hat{f}(i) + \hat{g}(i)$$

$\hat{c}(i)$ = ongkos untuk simpul i

$\hat{f}(i)$ = ongkos mencapai simpul i dari akar

$\hat{g}(i)$ = ongkos mencapai simpul tujuan dari simpul i .

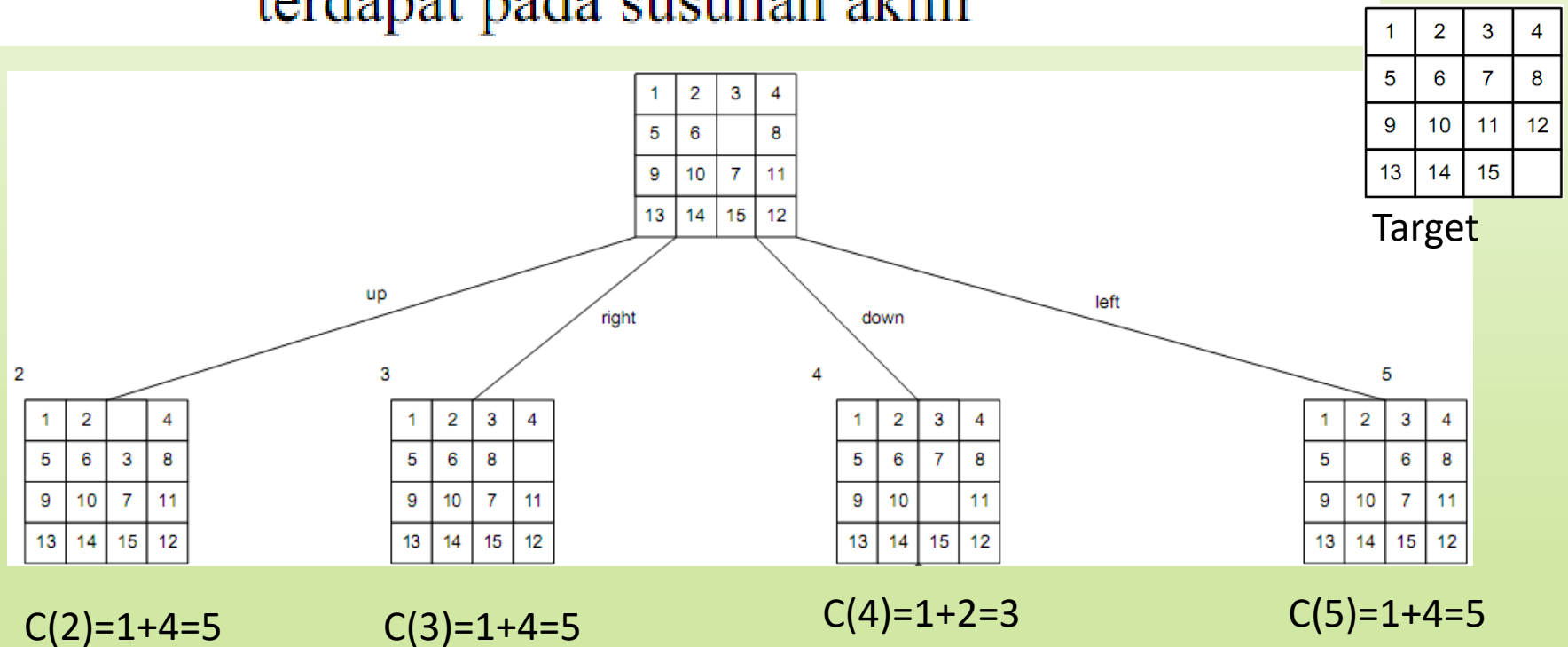
- **Cost simpul P pada 15-puzzle:**

$f(P)$ = adalah panjang lintasan dari simpul akar ke P

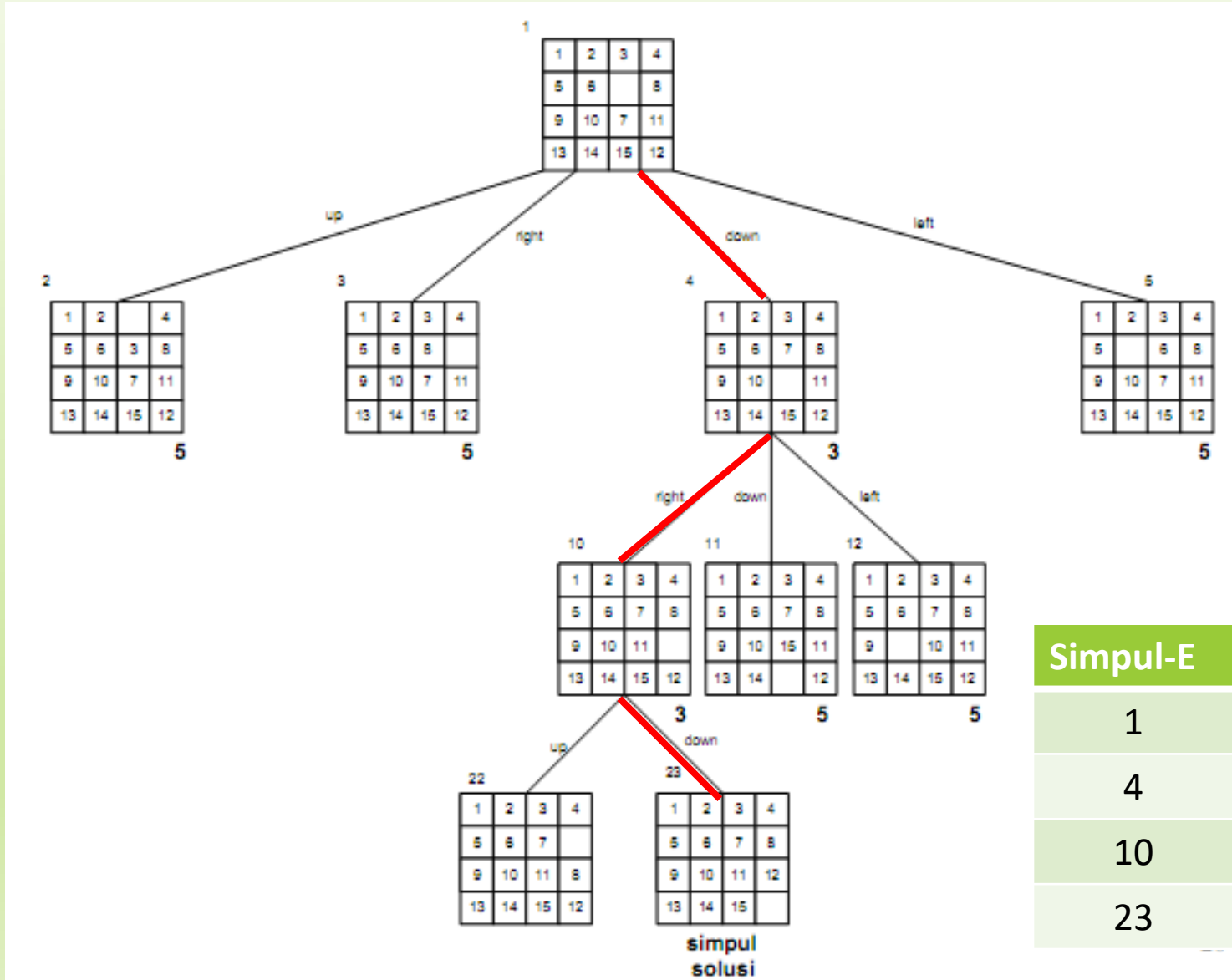
$\hat{g}(P)$ = taksiran panjang lintasan terpendek dari P ke simpul solusi pada upapohon yang akarnya P .

Cost dari Simpul Hidup 15-Puzzle

$\hat{g}(P)$ = jumlah ubin tidak kosong yang tidak terdapat pada susunan akhir



Pembentukan Pohon Ruang Status 15-Puzzle dengan Branch & Bound

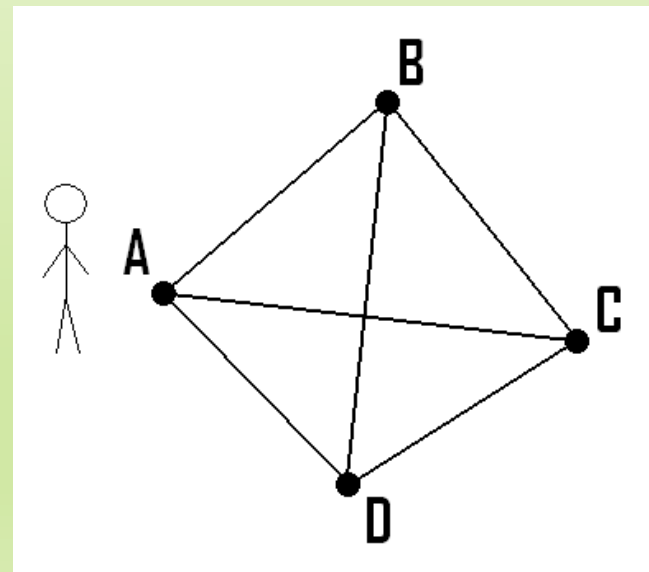


Simpul-E	Simpul Hidup
1	4,2,3,5
4	10,2,3,5,11,12
10	23,2,3,5,11,12,22
23	Solusi ketemu

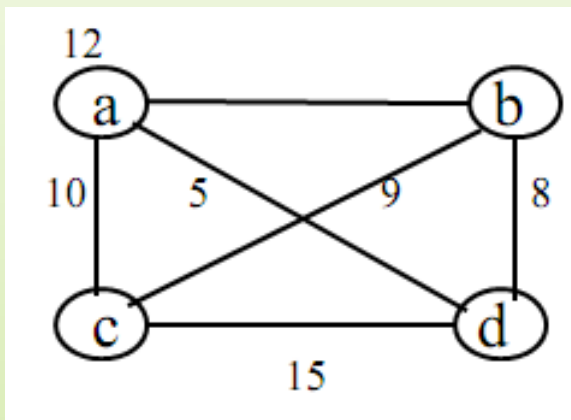
Travelling Salesperson Problem

Persoalan: Diberikan n buah kota serta diketahui jarak antara setiap kota satu sama lain. Temukan perjalanan (*tour*) terpendek yang melalui setiap kota lainnya hanya sekali dan kembali lagi ke kota asal keberangkatan.

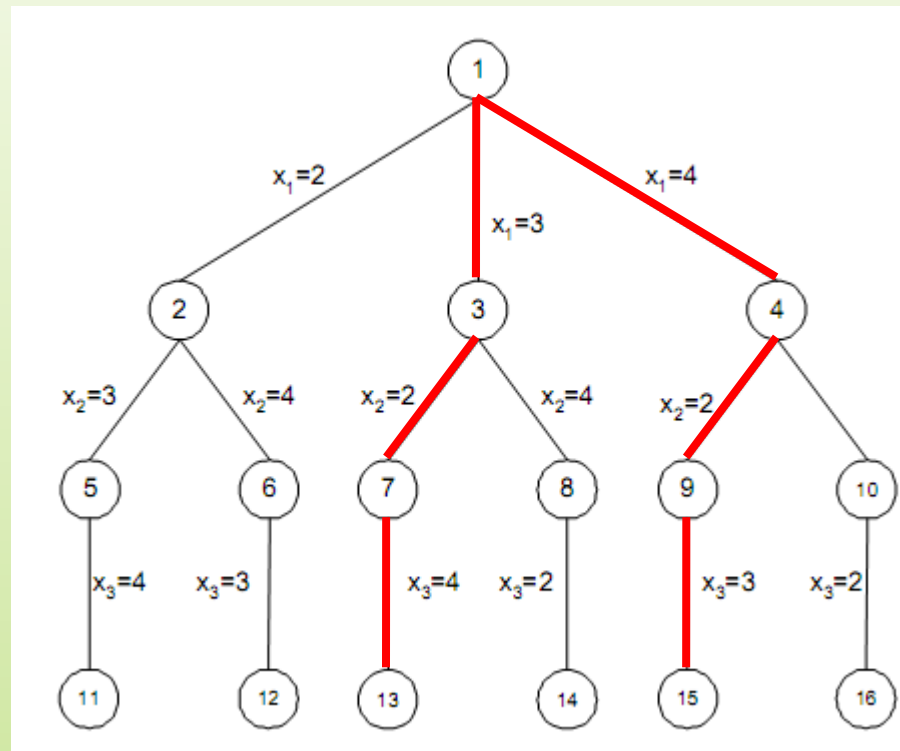
$(n-1)!$ sirkuit hamilton



Pohon Ruang Status TSP 4 Simpul



A=1; B=2; C=3; D=4
Simpul awal=1



Solusi: 1-3-2-4-1 atau 1-4-2-3-1
Bobot=5+8+9+10=32
(lihat diktat: TSP-Brute Force hal 20)

TSP dengan B & B

Contoh lain TSP 5 simpul (matriks bobot/cost matrix):

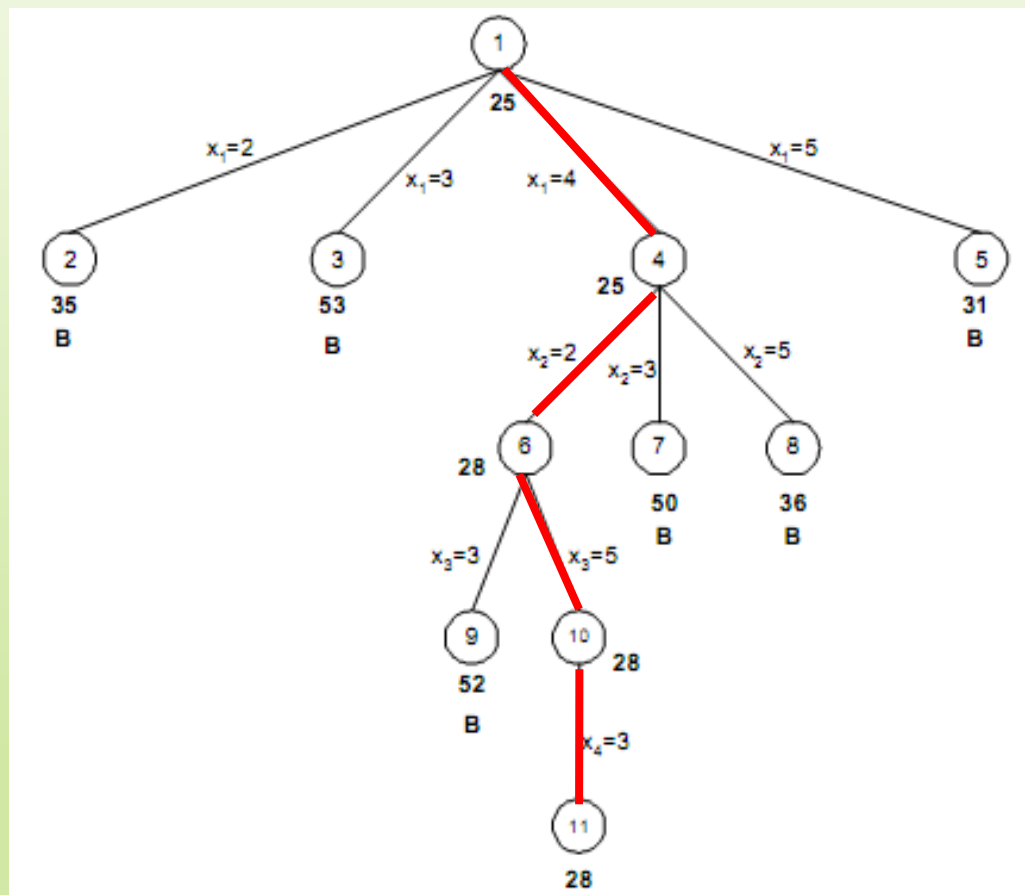
∞	20	30	10	11
15	∞	16	4	2
3	5	∞	2	4
19	6	18	∞	3
16	4	7	16	∞

Brute Force:

- $4! = 24$ sirkuit hamilton
- Solusi: 1-4-2-5-3-1
- Bobot: $10 + 6 + 2 + 7 + 3 = 28$

Greedy:

- Solusi: 1-4-5-2-3-1
- Bobot: $10 + 3 + 4 + 16 + 3 = 36$



B&B-TSP dgn Reduced Cost Matrix
 $X_0 = X_5 = 1$

Cost dari Simpul Hidup TSP

1. Matriks ongkos-tereduksi (reduced cost matrix) dari graf
 - Sebuah matriks dikatakan tereduksi jika setiap kolom dan barisnya mengandung paling sedikit satu buah nol dan semua elemen lainnya non-negatif.
 - Batas (*bound*): Jumlah total elemen pengurang dari semua baris dan kolom merupakan batas bawah dari total bobot minimum tur. (hal 159)
2. Bobot minimum tur lengkap

Reduced Cost Matrix: Contoh

R

∞	20	30	10	11
15	∞	16	4	2
3	5	∞	2	4
19	6	18	∞	3
16	4	7	16	∞

Reduksi baris
dan kolom

A

∞	10	17	0	1
12	∞	11	2	0
0	3	∞	0	2
15	3	12	∞	0
11	0	0	12	∞

Setiap kolom dan barisnya mengandung paling sedikit satu buah nol dan semua elemen lainnya non-negatif

Reduced Cost Matrix

$$\begin{bmatrix} \infty & 20 & 30 & 10 & 11 \\ 15 & \infty & 16 & 4 & 2 \\ 3 & 5 & \infty & 2 & 4 \\ 19 & 6 & 18 & \infty & 3 \\ 16 & 4 & 7 & 16 & \infty \end{bmatrix} \begin{matrix} R_1 - 10 \\ R_2 - 2 \\ R_3 - 2 \\ R_4 - 3 \\ R_5 - 4 \end{matrix} \begin{bmatrix} \infty & 10 & 20 & 0 & 1 \\ 13 & \infty & 14 & 2 & 0 \\ 1 & 3 & \infty & 0 & 2 \\ 16 & 3 & 15 & \infty & 0 \\ 12 & 0 & 3 & 12 & \infty \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} \infty & 10 & 20 & 0 & 1 \\ 13 & \infty & 14 & 2 & 0 \\ 1 & 3 & \infty & 0 & 2 \\ 16 & 3 & 15 & \infty & 0 \\ 12 & 0 & 3 & 12 & \infty \end{bmatrix} \begin{matrix} C_1 - 1 \\ C_3 - 3 \end{matrix} \begin{bmatrix} \infty & 10 & 17 & 0 & 1 \\ 12 & \infty & 11 & 2 & 0 \\ 0 & 3 & \infty & 0 & 2 \\ 15 & 3 & 12 & \infty & 0 \\ 11 & 0 & 0 & 12 & \infty \end{bmatrix} = A$$

Total semua pengurang = $10 + 2 + 2 + 3 + 4 + 1 + 3 = 25 \longrightarrow$ Cost simpul akar

B&B-TSP dgn Reduced Cost Matrix

- Misalkan:
 - A: matriks tereduksi untuk simpul R.
 - S: anak dari simpul R sehingga sisi (R, S) pada pohon ruang status berkoresponden dengan sisi (i, j) pada perjalanan.
- Jika S bukan simpul daun, maka matriks bobot tereduksi untuk simpul S dapat dihitung sebagai berikut:
 - (a) ubah semua nilai pada baris i dan kolom j menjadi ∞ . Ini untuk mencegah agar tidak ada lintasan yang keluar dari simpul i atau masuk pada simpul j;
 - (b) ubah $A(j, 1)$ menjadi ∞ . Ini untuk mencegah penggunaan sisi (j, 1);
 - (c) reduksi kembali semua baris dan kolom pada matriks A kecuali untuk elemen ∞ .
 - Jika r adalah total semua pengurang, maka nilai batas untuk simpul S adalah:

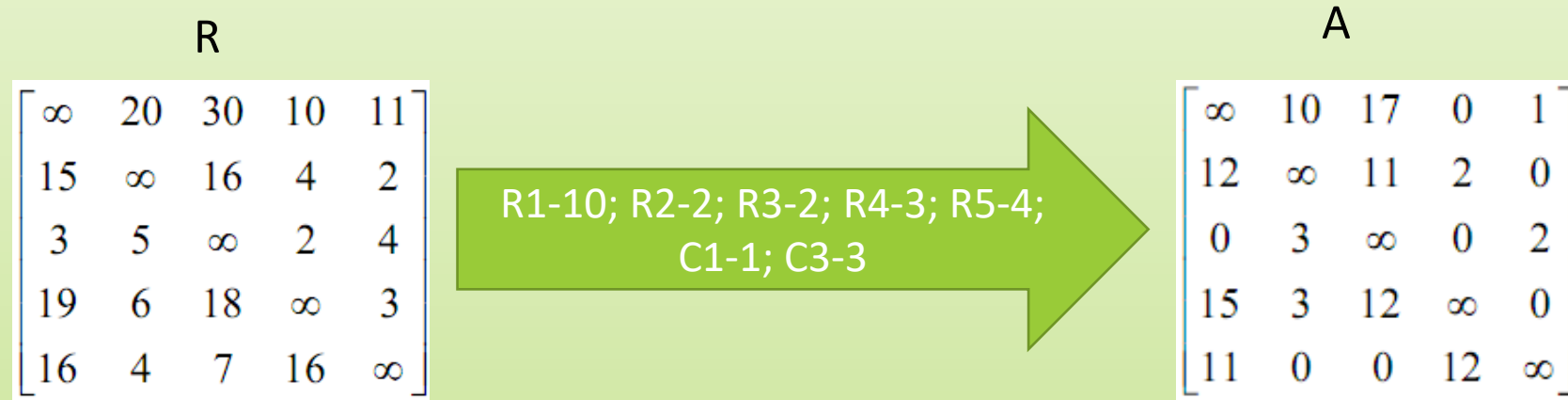
$$\hat{c}(S) = \hat{c}(R) + A(i, j) + r$$
 - Hasil reduksi ini menghasilkan matriks B.

B&B-TSP dgn Reduced Cost Matrix (1)

- Misalkan:

A: matriks tereduksi untuk simpul R.

Simpul awal (R) = 1



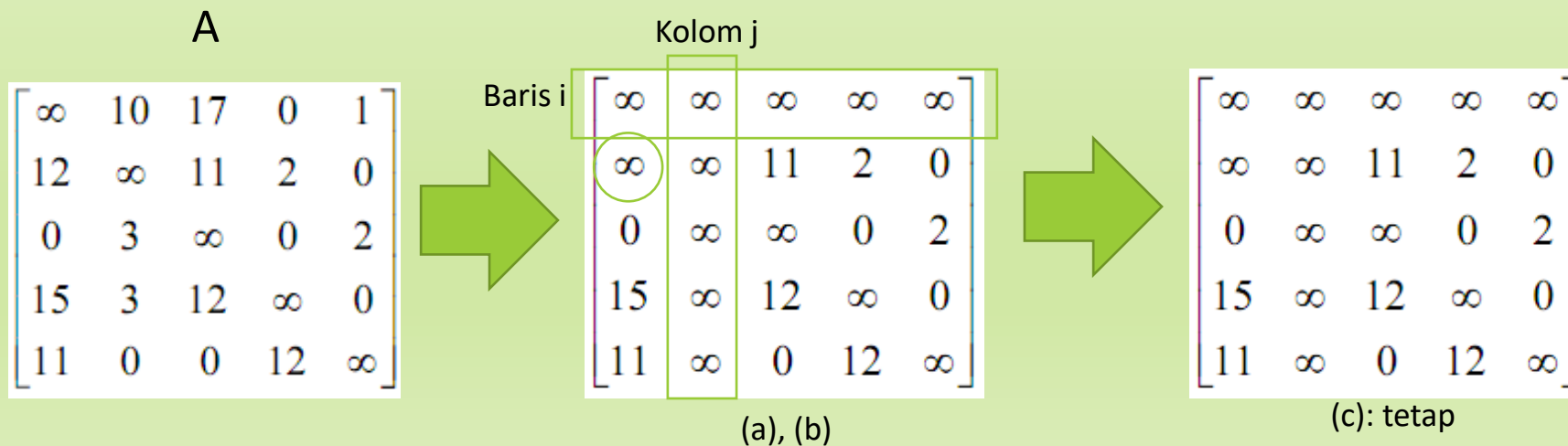
S: anak dari simpul R sehingga sisi (R, S) pada pohon ruang status berkoresponden dengan sisi (i, j) pada perjalanan.

$S \in \{2,3,4,5\}$

B&B-TSP dgn Reduced Cost Matrix (2)

- **A**: matriks tereduksi **R**; **S**: anak dari simpul **R**
- Jika **S** bukan simpul daun, maka matriks bobot tereduksi untuk simpul **S** dapat dihitung sebagai berikut (dari slide 32):
 - (a) ubah semua nilai pada baris **i** dan kolom **j** menjadi ∞ . Ini untuk mencegah agar tidak ada lintasan yang keluar dari simpul **i** atau masuk pada simpul **j**;
 - (b) ubah $A(j, 1)$ menjadi ∞ . Ini untuk mencegah penggunaan sisi $(j, 1)$
 - (c) reduksi kembali semua baris dan kolom pada matriks **A** kecuali untuk elemen ∞ .

Contoh: $R=1$; $S=2$ (bukan daun)



Taksiran Cost dgn Reduced Cost Matrix

$$\hat{c}(S) = \hat{c}(R) + A(i, j) + r$$

$\hat{c}(S)$:

- (a) bobot perjalanan dari akar ke S (jika S daun)
- (b) Bobot perjalanan minimum yang melalui simpul S (jika S bukan daun)

$$\hat{c}(\text{akar}) = r$$

$\hat{c}(S)$ = bobot perjalanan minimum yang melalui simpul S (simpul di pohon ruang status)

$\hat{c}(R)$ = bobot perjalanan minimum yang melalui simpul R , yang dalam hal ini R adalah orangtua dari S .

$A(i, j)$ = bobot sisi (i, j) pada graf G yang berkoresponden dengan sisi (R, S) pada pohon ruang status.

r = jumlah semua pengurang pada proses memperoleh matriks tereduksi untuk simpul S .

∞	∞	∞	∞	∞
∞	∞	11	2	0
0	∞	∞	0	2
15	∞	12	∞	0
11	∞	0	12	∞

$$\hat{c}(2) = \hat{c}(1) + A(1,2) + r = 25 + 10 + 0 = 35$$

$$\hat{c}(1) = 25$$

$$\begin{bmatrix}
 \infty & 20 & 30 & 10 & 11 \\
 15 & \infty & 16 & 4 & 2 \\
 3 & 5 & \infty & 2 & 4 \\
 19 & 6 & 18 & \infty & 3 \\
 16 & 4 & 7 & 16 & \infty
 \end{bmatrix}$$

R=1

$$\begin{bmatrix}
 \infty & 10 & 17 & 0 & 1 \\
 12 & \infty & 11 & 2 & 0 \\
 0 & 3 & \infty & 0 & 2 \\
 15 & 3 & 12 & \infty & 0 \\
 11 & 0 & 0 & 12 & \infty
 \end{bmatrix}$$

A

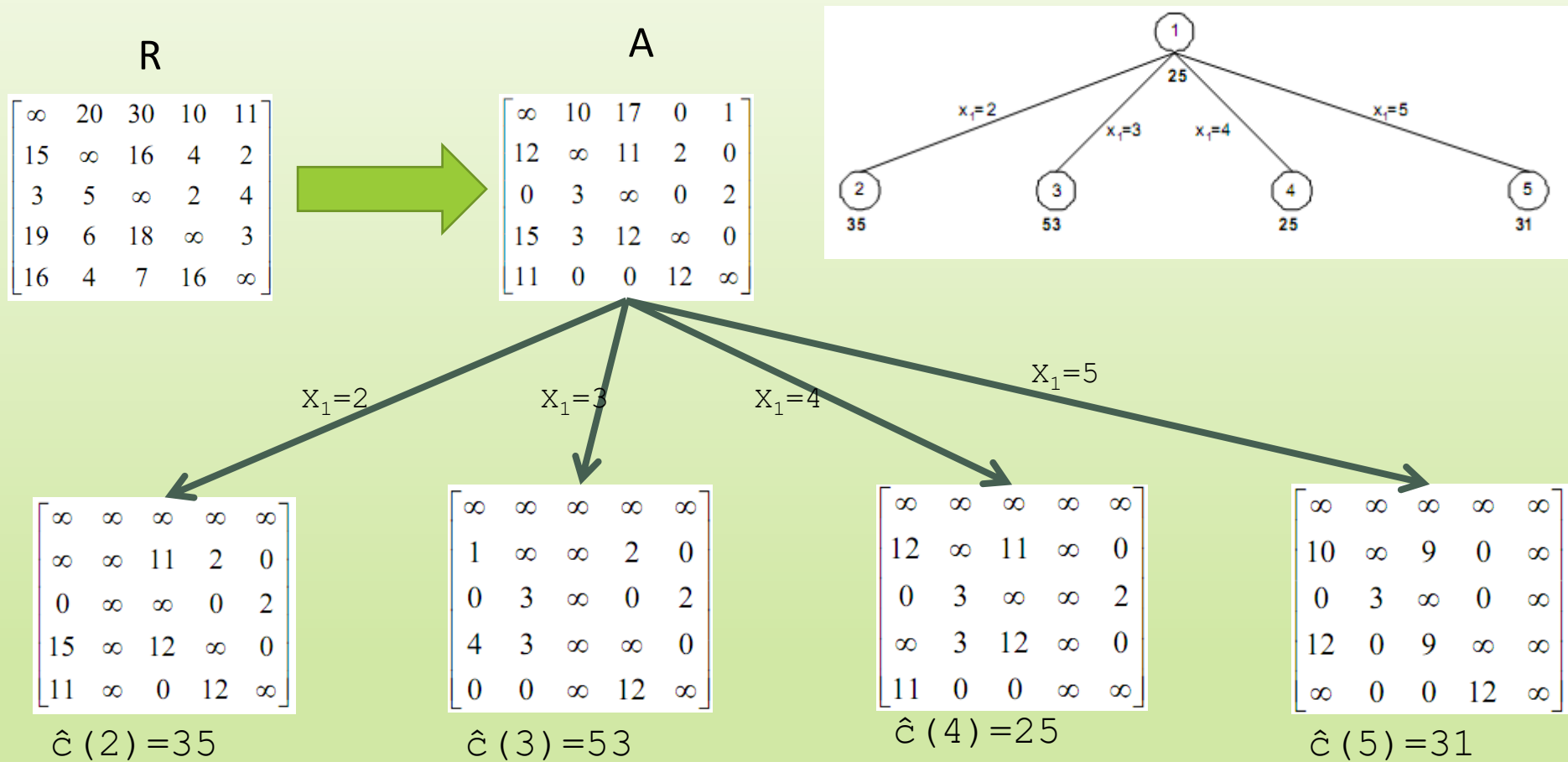
$$\begin{bmatrix}
 \infty & \infty & \infty & \infty & \infty \\
 12 & \infty & 11 & \infty & 0 \\
 0 & 3 & \infty & \infty & 2 \\
 \infty & 3 & 12 & \infty & 0 \\
 11 & 0 & 0 & \infty & \infty
 \end{bmatrix}$$

S=4

Sisi (1,4) yang sedang diperiksa, maka:

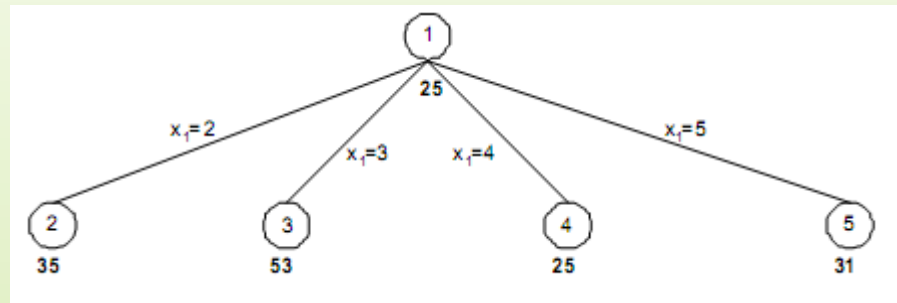
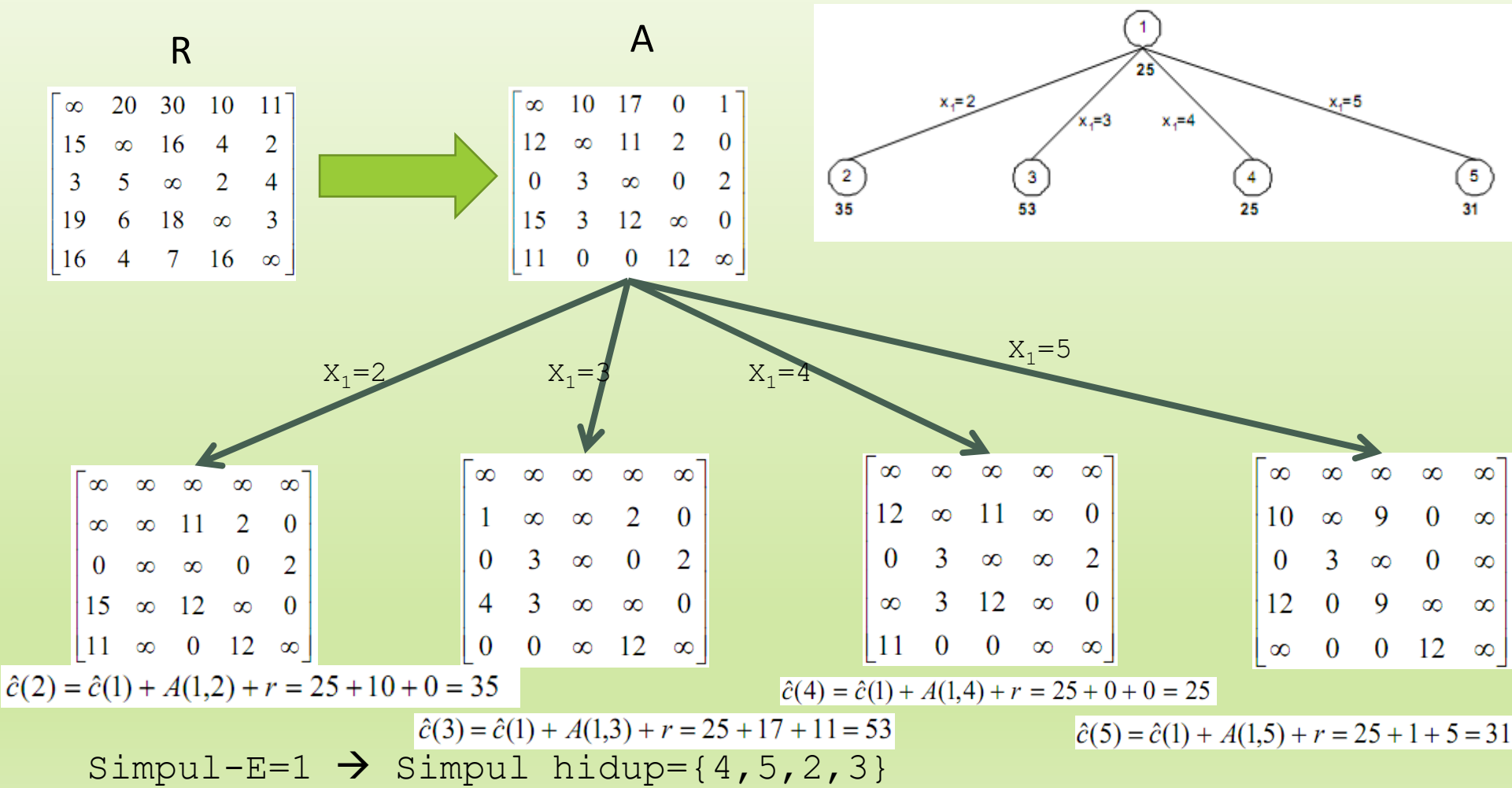
$$\hat{c}(4) = \hat{c}(1) + A(1,4) + r = 25 + 0 + 0 = 25$$

B&B-TSP dgn Reduced Cost Matrix



Simpul-E=1 \rightarrow Simpul hidup={4,5,2,3}

B&B-TSP dgn Reduced Cost Matrix



B&B-TSP dgn Reduced Cost Matrix

∞	∞	∞	∞	∞
∞	∞	11	∞	0
0	∞	∞	∞	2
∞	∞	∞	∞	∞
11	∞	0	∞	∞

$$\hat{c}(6) = \hat{c}(4) + B(4,2) + r = 25 + 3 + 0 = 28$$

∞	∞	∞	∞	∞
1	∞	∞	∞	0
∞	1	∞	∞	0
∞	∞	∞	∞	∞
0	0	∞	∞	∞

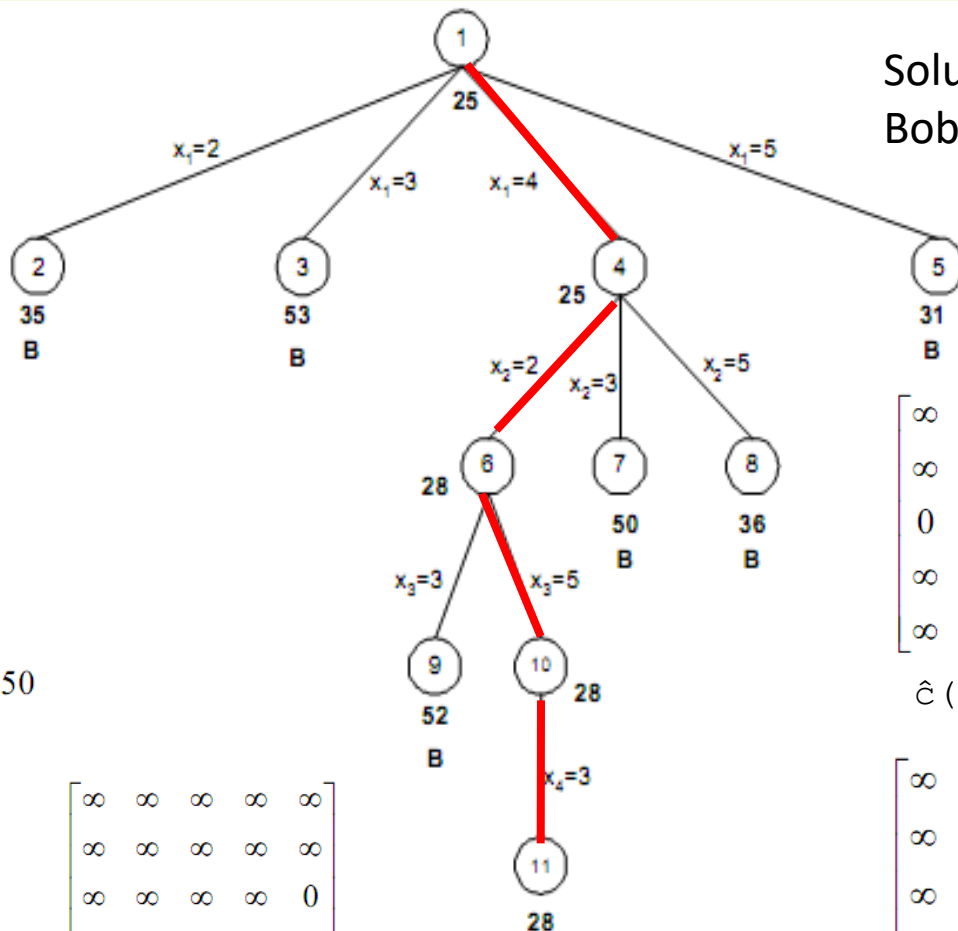
$$\hat{c}(7) = \hat{c}(4) + B(4,3) + r = 25 + 12 + 13 = 50$$

∞	∞	∞	∞	∞
1	∞	0	∞	∞
0	3	∞	∞	2
∞	∞	∞	∞	∞
∞	0	0	∞	∞

$$\hat{c}(8) = \hat{c}(4) + B(4,5) + r = 25 + 0 + 11 = 36$$

∞	∞	∞	∞	∞
∞	∞	∞	∞	∞
∞	∞	∞	∞	0
∞	∞	∞	∞	∞
0	∞	∞	∞	∞

$$\hat{c}(9) = \hat{c}(6) + C(2,3) + r = 28 + 11 + 13 = 52$$



Solusi: 1,4,2,5,3,1
Bobot: 28

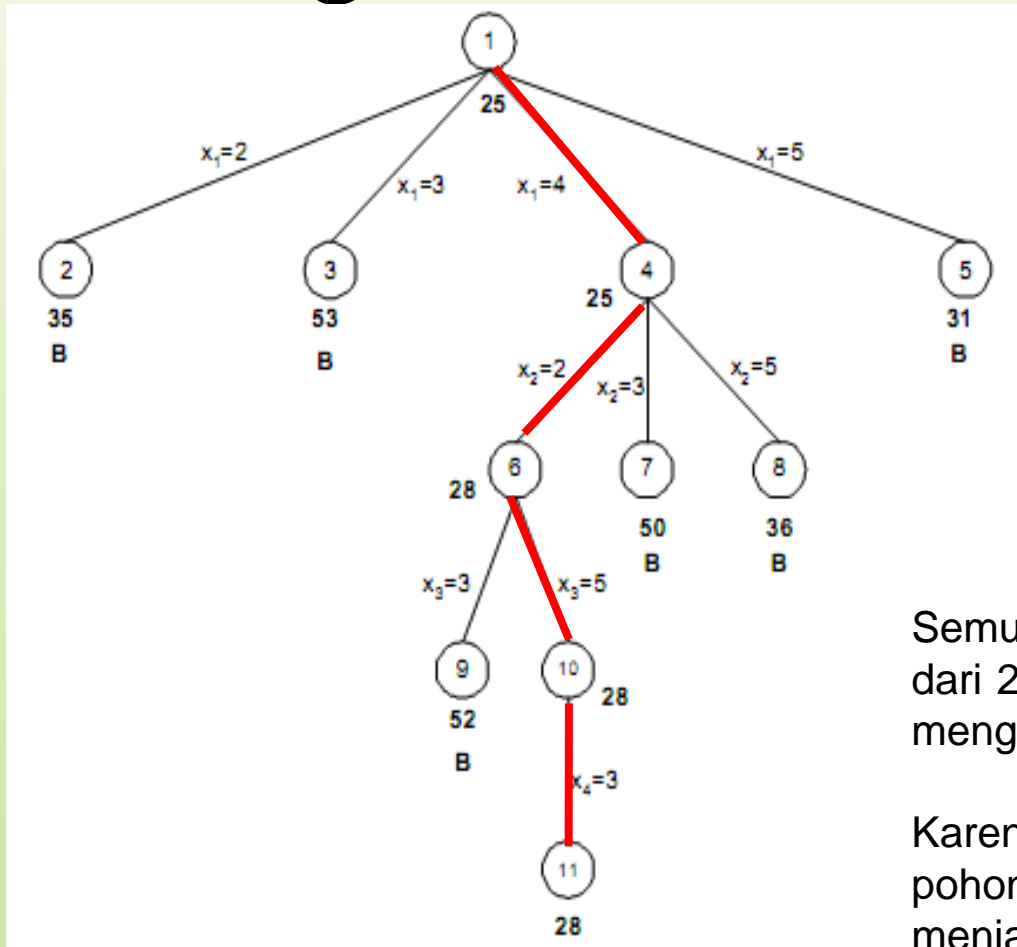
∞	∞	∞	∞	∞
∞	∞	∞	∞	∞
0	∞	∞	∞	∞
∞	∞	∞	∞	∞
∞	∞	0	∞	∞

$$\hat{c}(10) = 28$$

∞	∞	∞	∞	∞
∞	∞	∞	∞	∞
∞	∞	∞	∞	∞
∞	∞	∞	∞	∞
∞	∞	∞	∞	∞

$$\hat{c}(11) = 28$$

B&B-TSP dgn Reduced Cost Matrix



Simpul-E	Simpul Hidup
1	4,5,2,3
4	6,5,2,8,7,3
6	10,5,2,8,7,9,3
10	11,5,2,8,7,9,3
11	daun

Semua simpul hidup yang nilainya lebih besar dari 28 dibunuh (B) karena tidak mungkin lagi menghasilkan perjalanan dengan bobot < 28 .

Karena tidak ada lagi simpul hidup di dalam pohon ruang status, maka $X = (1, 4, 2, 5, 3, 1)$ menjadi solusi persoalan TSP di atas dengan bobot 28.

Masih tentang *TSP*

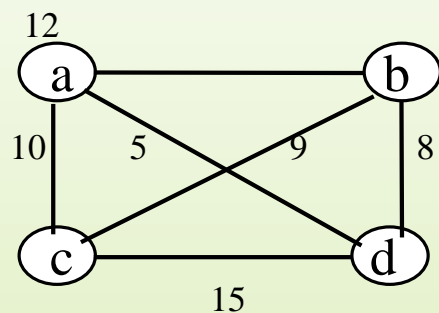
- Akan ditunjukkan pendekatan heuristik lain dalam menentukan nilai bound (*cost*) untuk setiap simpul di dalam poho ruang status.

- Amati bahwa :

$$\text{bobot tur lengkap} = \frac{1}{2} \sum_{i=1}^n \text{bobot sisi } i_1 + \text{bobot sisi } i_2$$

- sisi i_1 dan sisi i_2 adalah dua sisi yang bersisian dengan simpul i di dalam tur lengkap.

- **Contoh:**



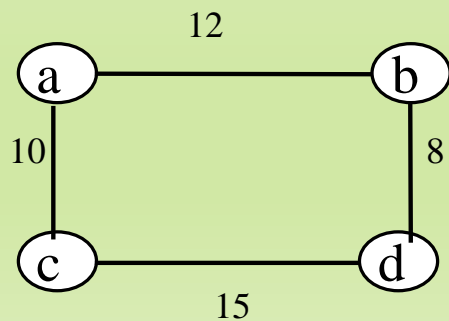
- **Tur lengkap a, c, d, b, a bobotnya:**

$$10 + 15 + 8 + 12 = 45$$

$$= 1/2 [(10 + 12) + (10 + 15) + (15 + 8) + (12 + 8)]$$

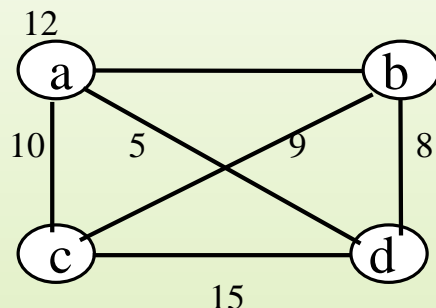
$$= 1/2 \times 90$$

$$= 45$$



- $M \equiv cost = \text{bobot minimum tur lengkap}$
 $\geq 1/2 \sum \text{bobot sisi } i_1 + \text{bobot sisi } i_2$
- Yang dalam hal ini, sisi i_1 dan sisi i_2 adalah sisi yang bersisian dengan simpul i dengan bobot minimum.
- M dapat digunakan sebagai fungsi pembatas (*bound*) untuk menghitung cost setiap simpul di dalam pohon

- Contoh: TSP dengan simpul asal = a

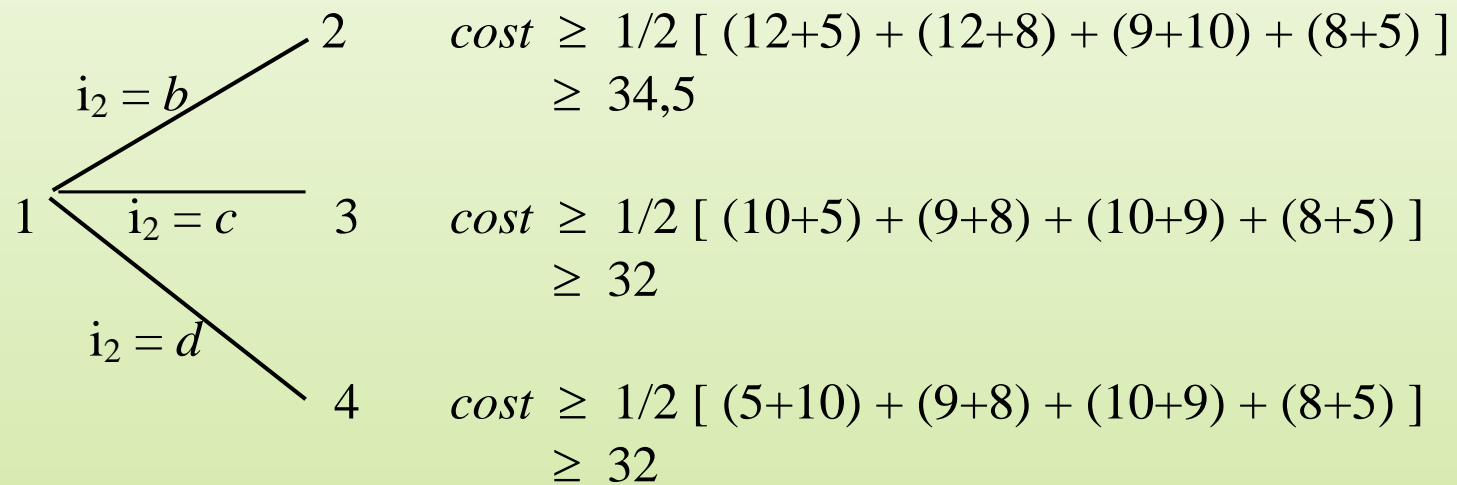


- Solusi dinyatakan sebagai $I = (a, i_1, i_2, i_3, a)$, yang dalam hal ini i_1, i_2 , dan i_3 adalah simpul lainnya.

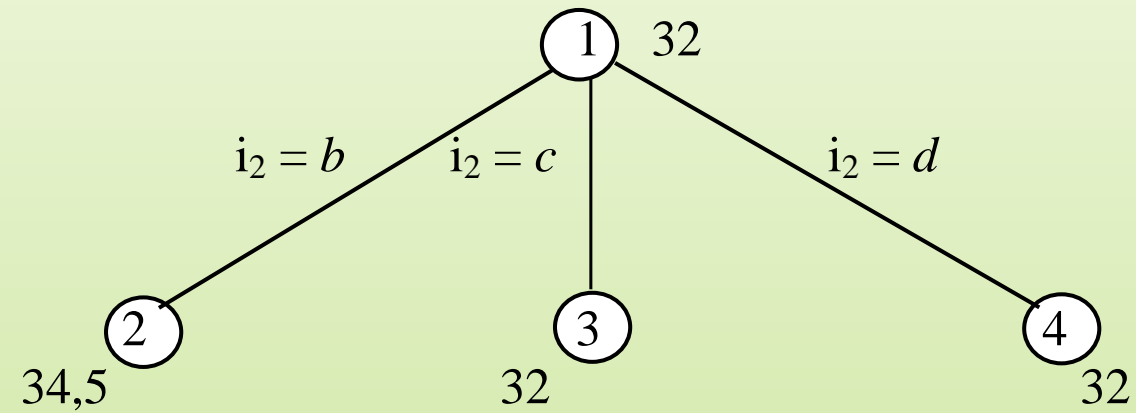
- Cost untuk simpul akar (simpul 1)

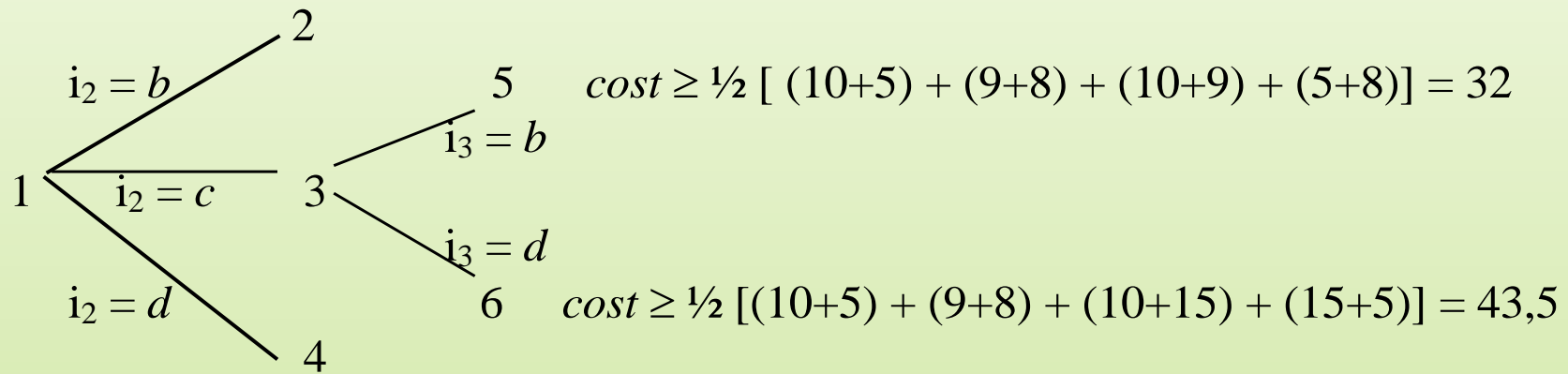
$$\begin{aligned} \text{cost} &\geq 1/2 [(5+10) + (9+8) + (9+10) + (8+5)] \\ &\geq 32 \end{aligned}$$

32 1

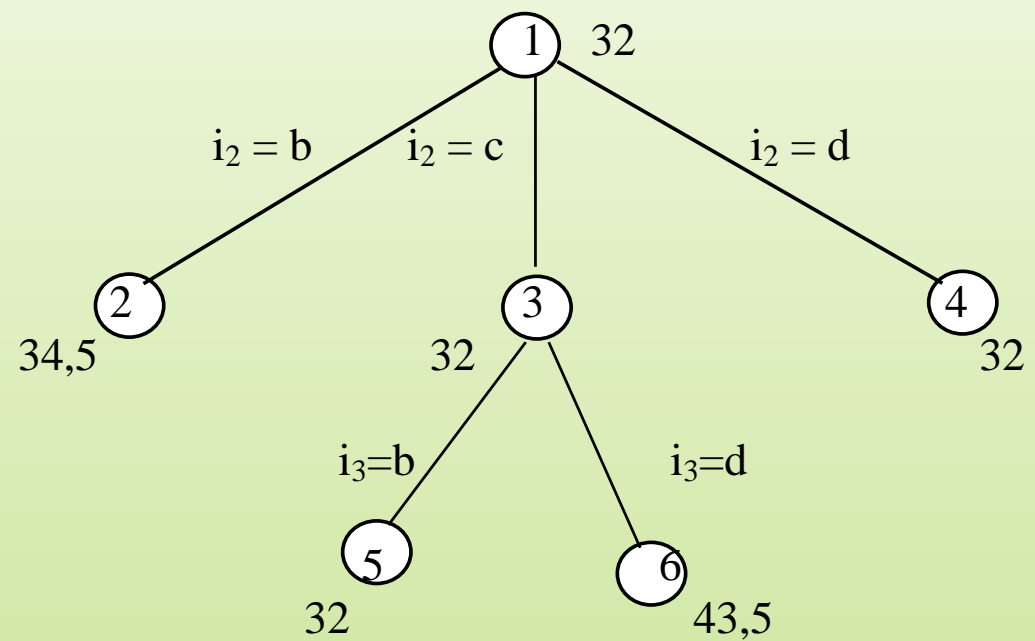


- Pohon ruang status yang sudah terbentuk:

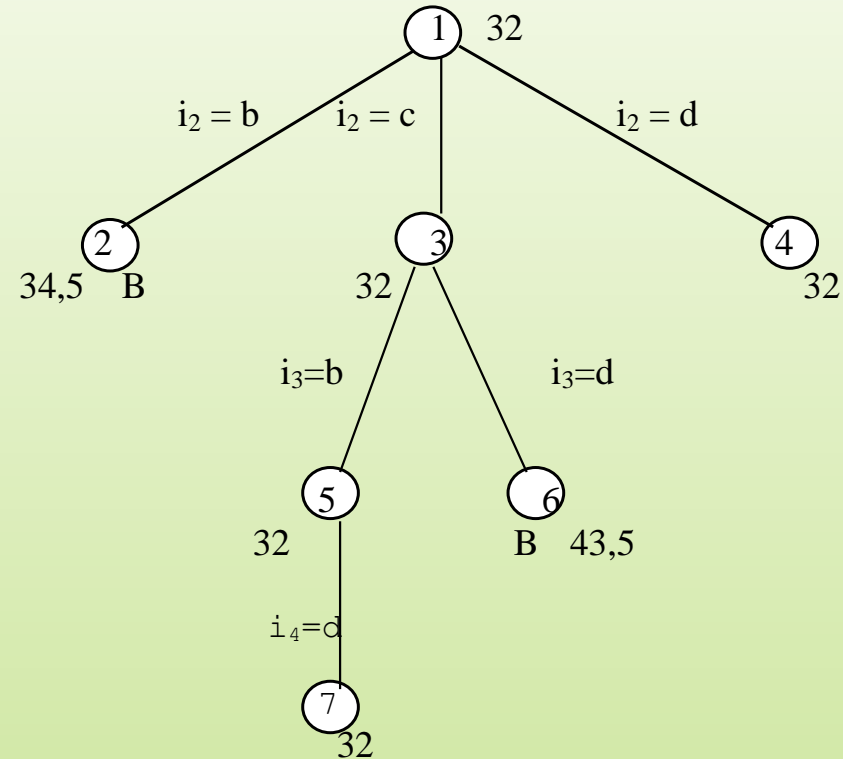




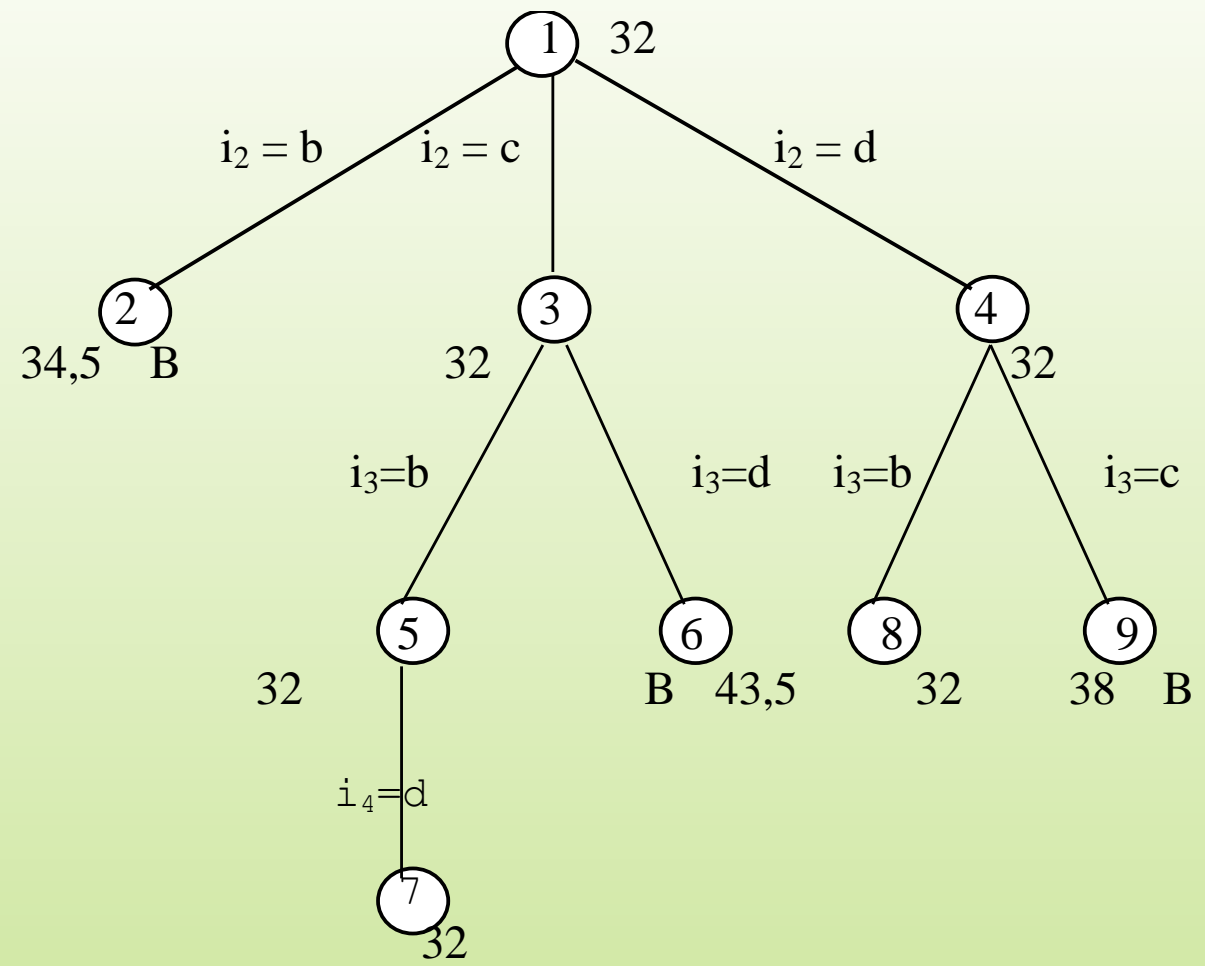
- Pohon ruang status yang sudah terbentuk:



- Pohon ruang status yang terbentuk:

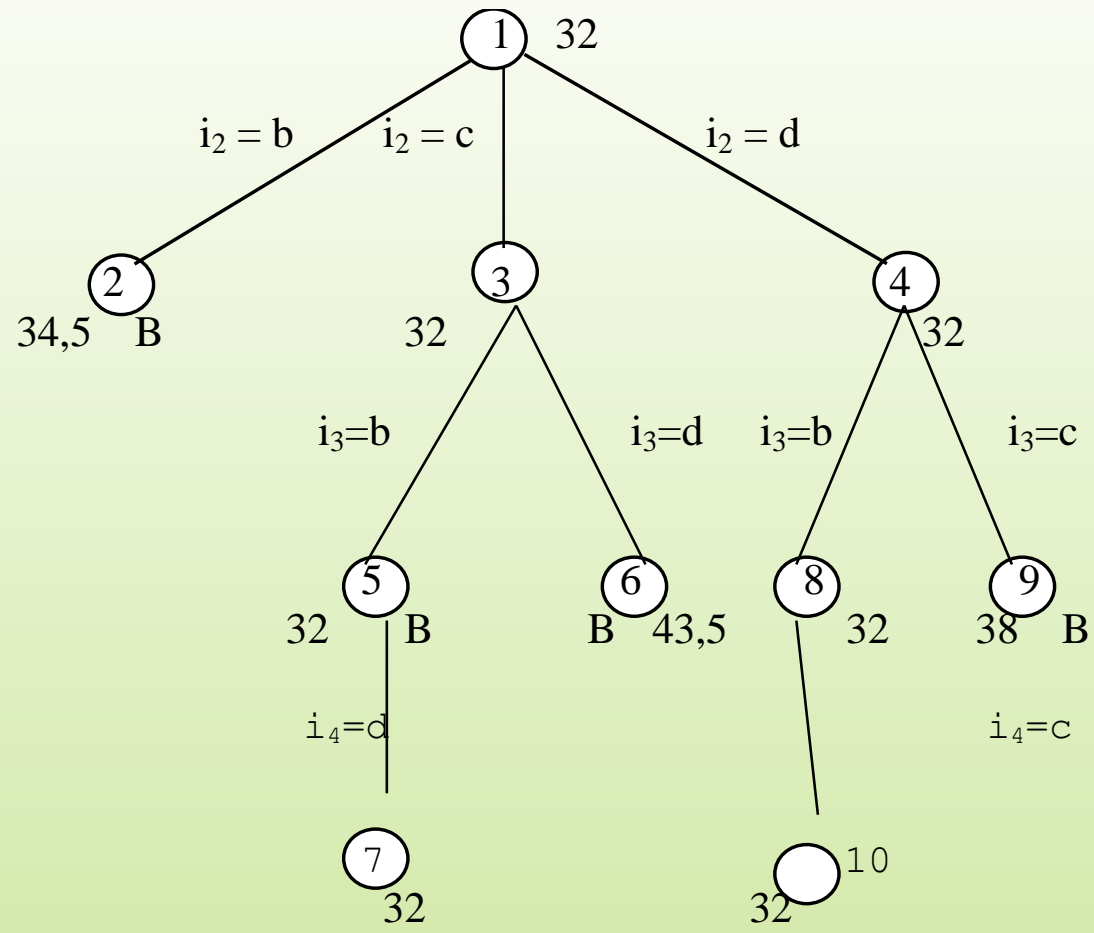


- Solusi pertama: Tur a, c, b, d, a dengan bobot 32 (*the best solution so far*). Bunuh semua simpul dengan cost > 32. (ditandai dengan B)



Cost simpul 8 $\geq \frac{1}{2}[(5+10)+(8+9)+(9+10)+(5+8)] = 32$

Cost simpul 9 $\geq \frac{1}{2}[(5+10)+(8+9)+(15+9)+(5+15)] = 38$



- **Cost simpul 10 $\geq \frac{1}{2}[(5+10)+(9+8)+(9+10)+(5+8)] = 32$**

- Solusi ke-2: tur a, d, b, c, a dengan bobot 32
- *The best solution so far* tidak berubah
- Tidak ada lagi simpul hidup di dalam pohon ruang status, maka *the best solution so far* menjadi solusi final.
- Solusi *TSP* tersebut adalah tur a, c, b, d, a dengan bobot = 32.

Soal Latihan

Persoalan: Misalkan terdapat n orang dan n buah pekerjaan (*job*). Setiap orang akan di-*assign* dengan sebuah pekerjaan. Penugasan orang ke- i dengan pekerjaan ke- j membutuhkan biaya sebesar $c(i, j)$. Bagaimana melakukan penugasan sehingga total biaya penugasan adalah seminimal mungkin? Misalkan instansiasi persoalan dinyatakan sebagai matriks C sebagai berikut:

$$C = \begin{bmatrix} \text{Job 1} & \text{Job 2} & \text{Job 3} & \text{Job 4} \\ 9 & 2 & 7 & 8 \\ 6 & 4 & 3 & 7 \\ 5 & 8 & 1 & 4 \\ 7 & 6 & 9 & 4 \end{bmatrix} \begin{matrix} \text{Orang } a \\ \text{Orang } b \\ \text{Orang } c \\ \text{Orang } d \end{matrix}$$

Selesaikan persoalan ini dengan algoritma *branch and bound*. Di dalam menjawab persoalan ini tentukan cara menghitung fungsi *bound*. Lalu gambarkan pohon ruang status yang terbentuk selama pencarian solusi.